

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
CENTRO FEDERAL DE EDUCAÇÃO TECNOLÓGICA CELSO SUCKOW DA FONSECA
DIRETORIA DE ENSINO (DIREN)
DEPARTAMENTO DE ENSINO SUPERIOR (DEPES)
COORDENAÇÃO DO CURSO DE BACHARELADO EM CIÊNCIA DA COMPUTAÇÃO
(CCGBCC)

DEPARTAMENTO	PLANO DE CURSO DA DISCIPLINA
CCGBCC	APLICAÇÕES MULTIMÍDIA INTERATIVAS

CÓDIGO	PERÍODO	ANO	SEMESTRE	PRÉ-REQUISITOS
GCC1947	Opt	2012	2	nenhum
CRÉDITOS	AULAS/SEMANA			
4	TEÓRICA	PRÁTICA	ESTÁGIO	
	4	0	0	
	TOTAL DE AULAS NO SEMESTRE			
	72			

EMENTA
Introdução a aplicações multimídia. Apresentação do conceito de mídia, junto com sua representação para armazenamento e exibição. Modelos e linguagens para autoria multimídia. Tópicos recentes em multimídia.

BIBLIOGRAFIA
Bibliografia Básica 1. Redes de Computadores e a Internet: Uma Nova Abordagem. Kurose & Ross, Pearson, Addison-Wesley, 2003. 2. Programando em NCL 3.0, Soares, L.F.G.S.; Barbosa, S.D.J. Editora Campus-Elsevier, 2009. 3. Multimídia – Conceitos e Aplicações, Wilson de Pádua Paula Filho, Editora LTC, 2ª Edição, 2011 Bibliografia Complementar 1. Multimedia Communications: Applications, Networks, Protocols, and Standards. F. Halsall, Addison-Wesley Publishing, 2000. 2. MediaSync: Handbook on Multimedia Synchronization. Mario Montagud, Pablo Cesar, Fernando Boronat, Jack Jansen, Springer, 2018. 3. MPEG-V: Bridging the Virtual and Real World. Yoon, Kyoungro, et al. Academic Press, 2015. 4. LI, Ze-Nian; DREW, Mark S.; LIU, Jiangchuan. Fundamentals of multimedia. Upper Saddle River (NJ):: Pearson Prentice Hall, 2004.

OBJETIVOS GERAIS
Apresentar os conceitos relacionados à especificação da sincronização espaço-temporal de mídias em uma aplicação multimídia, suas principais características, modelos e linguagens de autoria. Complementam os conceitos básicos a introdução de temas recentes na área.

METODOLOGIA
- aula expositiva. - recursos audiovisuais. - estudo dirigido.

CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO
Testes de verificação ensino-aprendizagem: prova escrita. Trabalhos práticos.

CHEFE DO DEPARTAMENTO	
NOME	ASSINATURA

PROFESSOR RESPONSÁVEL PELA DISCIPLINA	
NOME	ASSINATURA

PROGRAMA 1. Introdução à Aplicações Multimídia 1.1. Principais Conceitos de Multimídia 1.2. Histórico da Área 1.3. Definição de Aplicação Multimídia 2. Mídias Áudio e Mídias Vídeo 2.1. Sistemas Auditivo e Visual 2.2. Representação de Mídias 2.3. Formatos de Apresentação 3. Autoria Multimídia 3.1. Sincronização Espaço-temporal 3.2. Linguagens e Modelos de Autoria 3.3. Criação de Aplicações 4. Tópicos Recentes em Multimídia
--